Hai

majalah remaja pria

BONUS 8/XX

SPACE adventure

MEGA-PASARAYA

MEGA PASARAYA



SPACE ADVENTURE

Permainan Hi-Tech dan Futuristik

Kini jalan-jalan ke Mega Pasaraya makin asyik. Nggak cuma belanja, tapi bisa juga bermain sambil bertualang ke angkasa luar. Ini dia, Space Adventure!

Misterius, agak kelam, dan dingin. Itulah suasana Space Adventure. Dekorasi ruangnya dibikin menyerupai film Star Trek, Star Wars, atau Babylon 5. *Full* angkasa luar.

Langit-langitnya pun berwarna biru dengan awan putih bergulung-gulung. Di

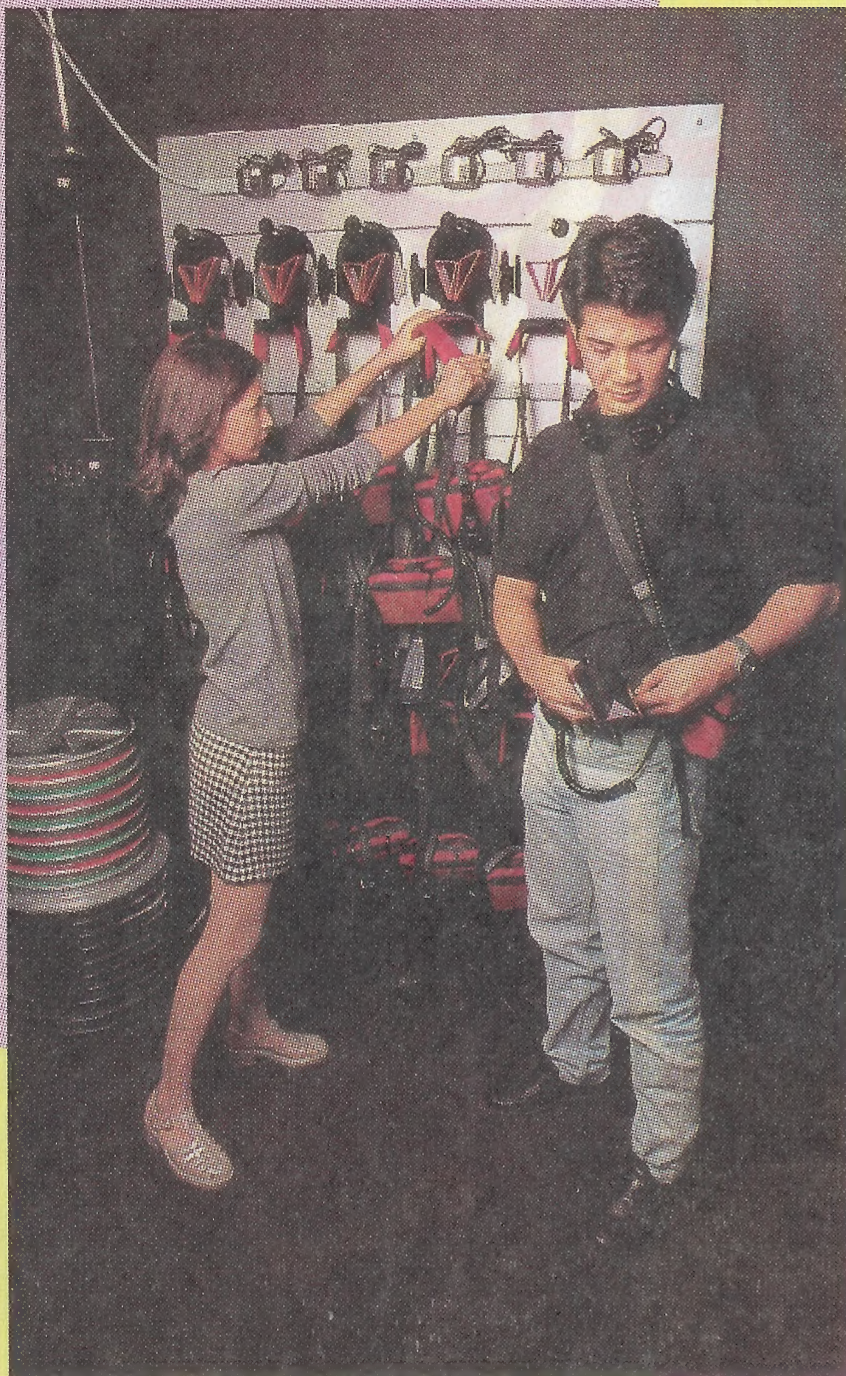

SUTE

Circus Hi-Rise (memukul dengan palu untuk mencapai score tertinggi) 2 mesin.

langit-langit itu pula diletakkan lampu kecil dengan sinar yang lemah untuk ruang seluas 1.887 meter persegi. Ini memang disengaja agar menyerupai kerlap-kerlip bintang.

SUTE

SUTE



melihat, ternyata pihak Pasaraya tidak setengah-setengah dalam membangun citra angkasa luar di arena bermain yang dinamakan Space Adventure ini.

Tapi, mengapa harus bersuasana demikian? Mengapa pula demikian serius mempersiapkannya? Bahkan diperkirakan menelan investasi sampai milyaran rupiah?

Malah, kabarnya, di Space Adventure akan disediakan 120 mesin dengan sekitar 15 jenis permainan. Termasuk di antarannya Laser Storm, D0 Play Basket Ball On the Moon, serta satu lagi: Cafe Internet.

Pengawas yang bertugas di ruang itu mengenakan seragam hitam-hitam, bertopi pet, lengkap dengan sepatu boot-nya yang juga berwarna hitam.

Ini bukan pemandangan dalam setting film, melainkan gambaran asli yang bisa kita lihat sendiri di Mega Pasaraya, Blok M, Jakarta Selatan. Dari gambaran itu, kita bisa

PERTOKOAN MASA DEPAN

Semuanya berawal dari ide yang ditelurkan Bapak Abdul Latief, yang waktu itu menjadi pimpinan Pasaraya (kini


DANIEL

menjadi Menteri Tenaga Kerja RI). Ia beranggapan, pasar masa datang (*store of the future*) harus memiliki sejumlah persyaratan khusus.

Pertama, harus mampu menyediakan berbagai kebutuhan. Mulai dari ujung kaki sampai kepala.

Kedua, pasar masa datang harus mampu pula menyediakan kebutuhan lain yang sifatnya rekreatif. Misalnya, arena permainan keluarga, remaja, sampai eksekutif muda.

Ketiga, pasar itu juga harus mampu menyediakan sarana perhotelan dan *hall center* yang kuat.

Keadaan demikian sebenarnya sudah banyak tumbuh di Indonesia. Di berbagai pertokoan banyak kita dapati sarana pusat hiburan anak-anak maupun dewasa.

Untuk itulah, pada 1993, manajemen Pasaraya mengirim tim survai ke sejumlah negara Asia. Mulai dari Hong Kong, Bangkok, sampai Singapura. Maksudnya nggak lain agar Pasaraya mampu menjawab tantangan pertokoan masa depan tadi.

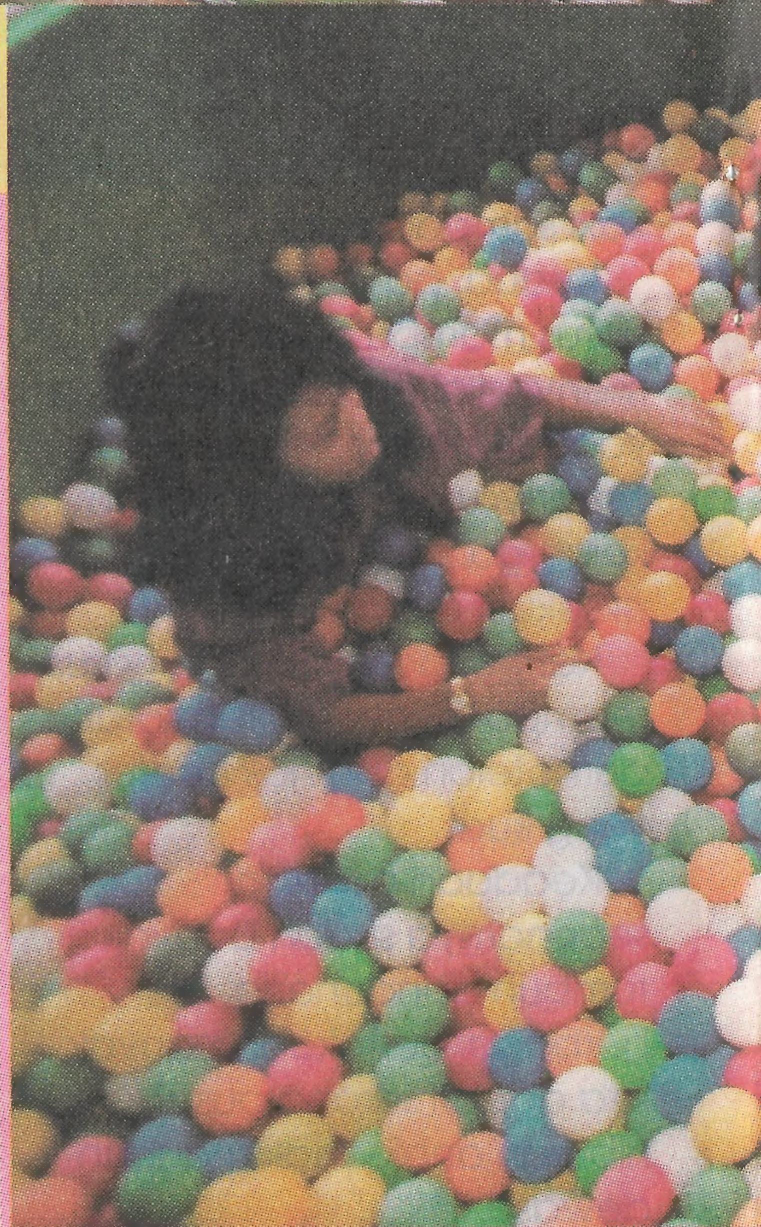

SUTE

Tempat penukaran tiket dengan sovenir menarik setelah permainan berakhir. Misal: - 207 tiket akan mendapatkan Jethro Turtle854 tiket akan mendapatkan Bongo Baboon1810 tiket akan mendapatkan Turtle 27

DANIEL



Nggak hanya ada gajah terbang, tapi juga belalang terbang.



Pasaraya lalu membentuk divisi baru yang diberi nama Divisi Amusement & Entertainment. Ini divisi yang bertugas mengelola kegiatan jasa hiburan. Sebetulnya bukan hal baru, karena sejak Pasaraya berdiri, sudah ada arena bermain anak yang diberi nama Children Playground itu. Bedanya, dulu, konsep ini bukan merupakan bagian utama bisnis mereka.

Sepulang dari survai, tim tadi segera memberikan usulan pada Pasaraya. Yaitu mengembangkan dua jenis arena permainan untuk Family Entertainment dan Hi-Tech Entertainment. Keduanya

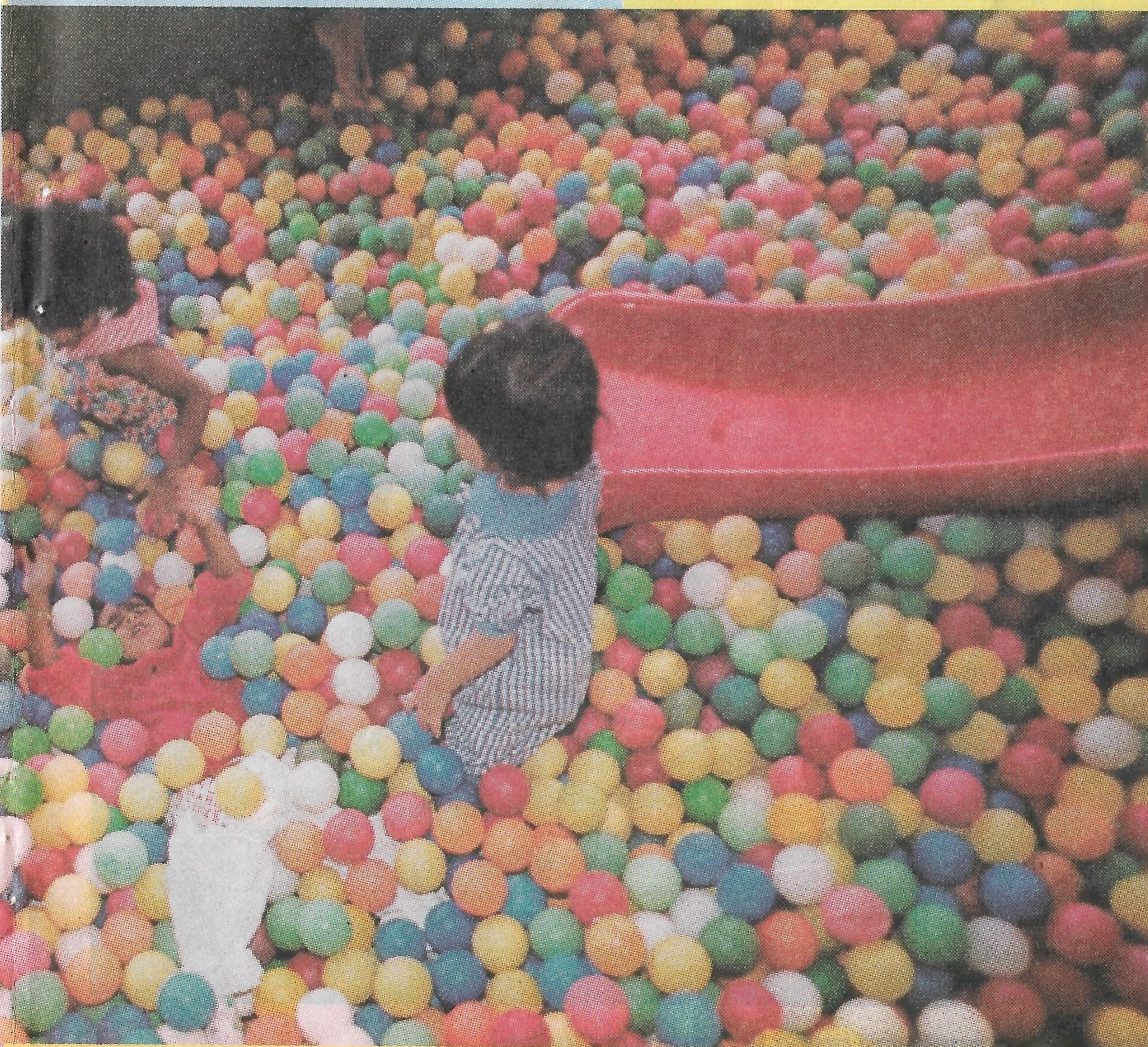
diatur untuk memiliki segmentasi pasar yang jauh berbeda. Kalau yang pertama ditujukan untuk keluarga dan anak-anak (5-12 tahun), maka yang kedua diarahkan buat kategori usia 17-35 tahun.

Kid's CLUB

Tahap pertama dari pembangunan sarana hiburan tadi adalah mengolah terlebih dulu sarana yang sudah tersedia. Children Playground yang ada di Pasaraya diubah menjadi Pasaraya Kid's Club. Ini terjadi pada 1994.

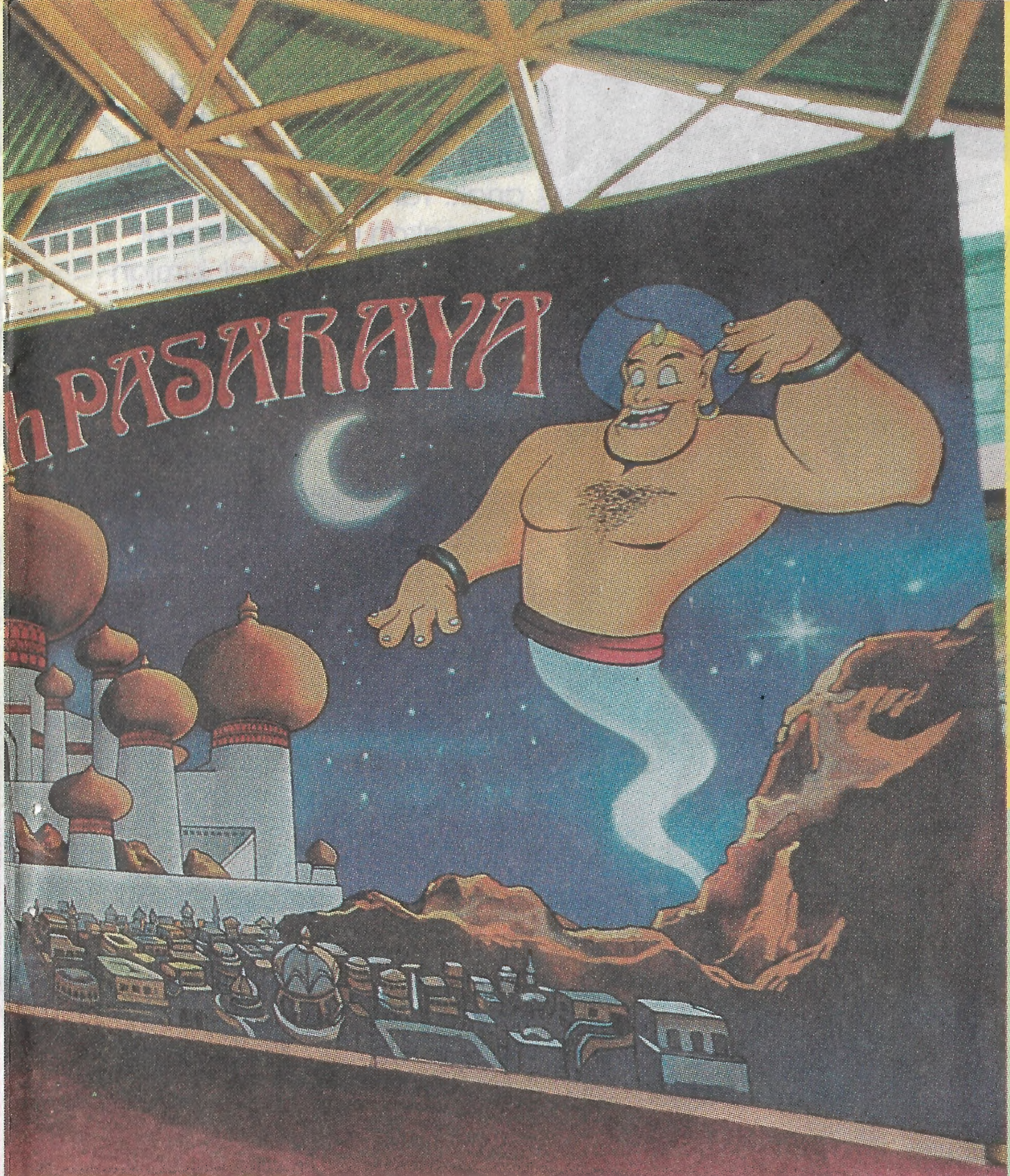
Konsep Kid's Club sendiri makin berkembang. Kini tidak lagi sekadar tempat arena bermain anak-anak. Tapi juga menjadi wahana pembentukan kreativitas.

Arena mandi bola berhadiah.


DANIEL



Kamu boleh ngebut di arena Boom-Boom Car ini.



Cafe & Panggung anak-anak.

Terletak di lantai V Mega Pasaraya, Blok M, Jakarta Selatan, di sana tersedia berbagai sarana permainan. Baik yang didukung mesin maupun tidak. Kid's Club sendiri dibagi menjadi tiga ruangan. Yang pertama merupakan *in door* (beratap), terdiri atas berbagai jenis TV game, Boom-Boom Car, berbagai macam Kiddy Ride, Fire Fighter, dan banyak lagi.

Sementara yang kedua, merupakan ruangan *out door* (tanpa atap). Di situ terdapat



DANIEL

arena mandi bola, Flying Elephant, Battery Car, kafe atau kantin, dan panggung anak. Yang terakhir itu sering digunakan untuk berbagai lomba. Total jenderal, jumlah permainan di Kid's Club mencapai delapan jenis, dengan kekuatan 20-an buah mesin.

DANIEL

Menempati areal seluas 1.700 meter persegi, Kid's Club memberikan kepada anak-anak sarana pendidikan. "Dengan Boom-Boom Car, misalnya, anak-anak tidak sekadar senang main tabrak-tabrakan, mereka juga dilatih untuk belajar mengendarai mobil dengan melakukan koordinasi otot motorik, dari tangan, kaki, sampai otak," kata Pak Taufik Yursal Effendi, Kadiv Amusement.

"Demikian juga dengan permainan Flying Elephant. Anak-anak diajarkan menguasai dirinya ketika gajah-gajahan yang mereka naiki terbang tinggi. Kalau yang sudah biasa, nggak takut lagi. Mereka malah senang dan berani naik ke atas sendirian," tambah Pak Taufik.

Pasaraya juga menggalang kerjasama dengan berbagai pihak untuk menggelar berbagai acara. Misalnya,

Asyiknya terbang dengan Helikopter.



Berbagai pilihan mainan di TV Games.



DANIEL


9
8
7
6
5
SPACE
adventure
MEGA-PASARAYA

1. SKEE BALL LIGHTING
2. SUPER SHOT BASKET BALL
3. TV GAMES
4 VIRTUAL RACING
5. AIRPLANE SPACE
6. SOUVENIER SHOP
7. DISCOVERY ZONE
8. SPACE STATION
9.LASER STORM



SUTE



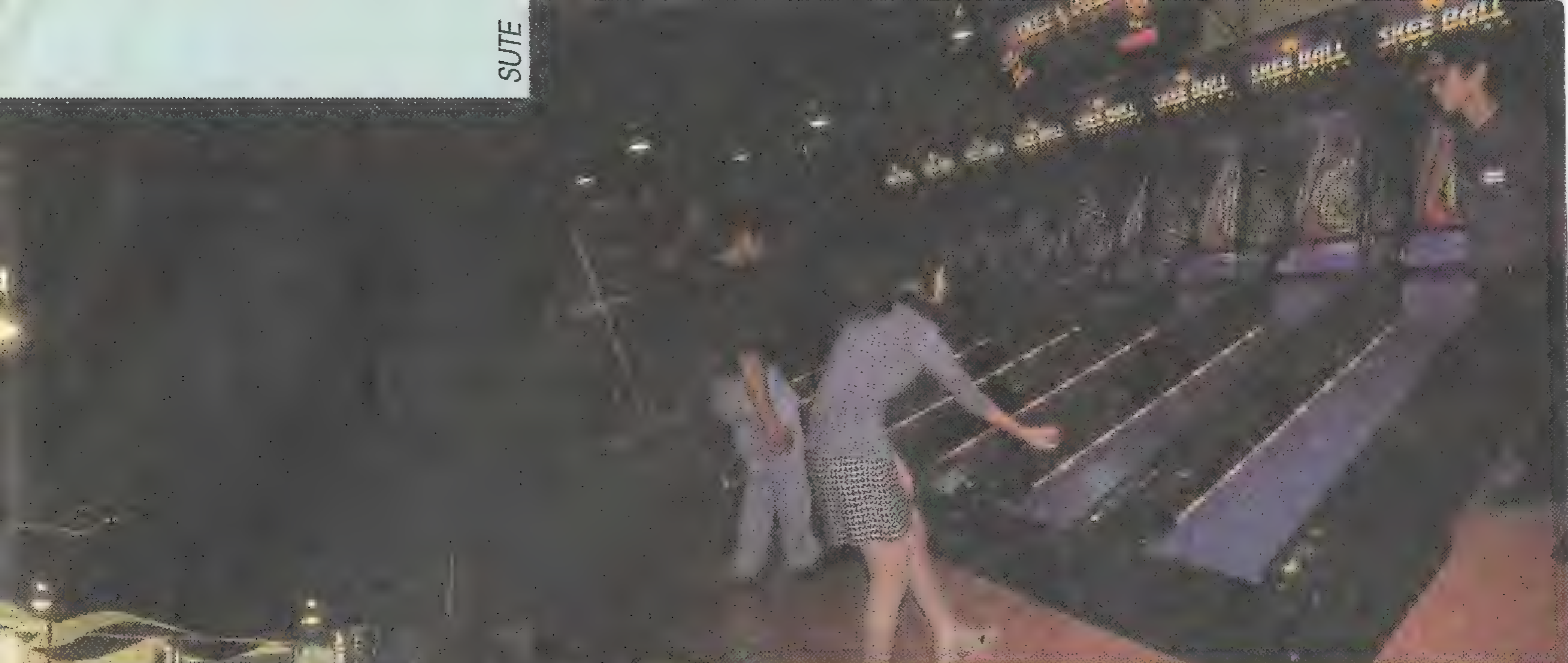
Permainan tahun 2000.

belajar bernyanyi bersama AT Mahmud. Lalu belajar menari bersama Yayasan Pembangunan Jawa Barat. Juga belajar menggambar bersama majalah *Bobo*.

TAHUN 2000

Makin berkembangnya permainan berteknologi tinggi atau *hi-tech*, membuat Pasaraya membangun sarana Space Adventure. Inilah langkah pengembangan kedua yang diyakini cocok buat diterapkan, karena mewakili pusat hiburan abad 2000. Futuristik dan serba menggunakan komputer.

Nama Space Adventure alias petualangan angkasa luar dipilih karena dianggap cocok untuk mewakili suasana yang bakal dihidupkan di situ. Permainan di situ merupakan



Skee Ball (ada 8 mesin, caranya melempar bola ke dalam lingkaran-lingkaran).



perpaduan yang standar dengan yang berteknologi tinggi. Jadi, selain ada TV Game, Laser Storm, dan Cafe Internet, tempat ini juga akan memiliki lokasi untuk permainan standar, misalnya Boom-Boom Car.

Pembangunan Space Adventure dilakukan sejak Januari 1995. Dari rencana 120 mesin dengan 15 kategori permainan, kini yang terinstalasi baru mencapai 40 persennya. Jadi, kita masih akan menemui banyak sarana lain yang tak kalah menarik. Di samping itu, interiornya juga belum sepenuhnya selesai.

Tapi lihat lantainya! Bekerja sama dengan Design Ideas dari Singapura, suasana di lantai ini akan sangat kontras dengan lantai-lantai lainnya. Kalau di lantai lain suasananya terang benderang seperti siang hari, maka di Space Adventure lebih gelap. Di berbagai tempat bahkan dipenuhi dekorasi menarik menggunakan bahan dari besi yang agak mengkilap.

CAFE INTERNET

Pemilihan permainan juga tidak sembarangan. Salah

satu prinsipnya, tidak boleh mengandung unsur judi. Lalu, permainan juga harus mampu mengikuti pola pengembangan yang akan dilakukan Pasaraya kelak. Dengan kata lain, bisa terus ngetren dan tak dimakan zaman.

Ada beberapa ciri permainan di sini. Sebut saja, memiliki unsur edukasi, merangsang ketrampilan dan kreativitas, dan akhirnya menghibur. Syukur-syukur mengandung unsur olahraga. Permainan Laser Storm, misalnya, mengandung semua unsur itu.

Cara pemilihan permainan dilakukan dengan melihat berbagai eksibisi (pameran) permainan internasional yang dilakukan di Hong Kong, Bangkok, dan Singapura. Sementara suplai mesin dilakukan dengan kerjasama Expo dari Hongkong, dan Target Techonology dari Singapura.

Di samping itu, Pasaraya juga mengajak perusahaan *software* film game Capcom untuk membuat sebuah Epcom Center. Sehingga, kelak, pengunjung bisa membeli game menarik untuk *home entertainment*.

Dalam pengembangan selanjutnya, Space Adventure akan membangun beberapa fasilitas lain. Salah satunya adalah Cafe Internet. Inilah kafe yang dibangun karena adanya kebutuhan informasi di kalangan remaja. Ini juga merupakan sarana alternatif buat pengunjung yang sedang menunggu giliran untuk bisa main Laser Storm. Maklum, yang berminat dengan permainan itu harus antre.

Di Amerika, giliran tunggu untuk L'aser Storm bisa mencapai dua sampai tiga jam. Untung di Pasaraya belum sampai selama itu. Tapi jika Grand Opening dilakukan pada bulan Juni dan Juli 1996, target seribu orang dalam sehari rasanya bakal tercapai.

Jadi, bayangkan, bagaimana jadinya jika tidak ada Cafe Internet ini. Yang lain bisa-bisa manyun.

LASER STORM

Laser Storm adalah permainan dari Amerika. Dikembangkan oleh dua orang asal Denver, Bob Cooniy dan Ed Bonis, Laser Storm diciptakan lima tahun lalu untuk mencari alternatif dalam dunia permainan.



DANIEL

Laser Storm.

Setelah melalui serangkaian pengamatan dan penelitian, formula Laser Storm lalu muncul.

Permainannya lebih imajinatif, aman, mudah dilakukan oleh siapa saja, sekaligus mampu memadukan unsur olahraga dan hiburan. Peralatan perangnya juga lebih ringan. Selain itu, aturan mainnya lebih sederhana.

Yang lebih penting lagi, ketika bermain, tidak ada kontak fisik yang membahayakan. Baik itu antar pemain maupun dengan papan-papan pelindung.

Di Amerika Serikat, permainan yang didistribusikan oleh Space Sport Inter Galactic Headquarters, Ltd ini sudah menyebar ke 1.200 tempat. Responsnya sangat tinggi, hingga orang harus rela antri cukup lama.

Yang membuat permainan ini lebih populer adalah unsur kompetisinya. Hasil-hasil pertandingan terekam dalam komputer. Misalnya, berapa kali kita sudah menembak, berapa kali kita mengenai lawan dengan tepat, serta berapa kali kita terkena tembakan. Selain itu, akan tertera dalam lembaran



GP Rider.

catatan, urutan ke berapa kita berada di antara kawan dan lawan main. Kemenangan tim secara keseluruhan pun akan tercatat di sana.

Sistem seperti ini akan sangat menguntungkan, sebab kita akan tahu berapa besar kemajuan yang diperoleh. Ini memungkinkan pula kita melakukan sebuah pertandingan.

Apabila ada pemain yang mampu duduk di peringkat pertama selama empat kali, ia berhak mendapatkan satu kali *free game* dalam pertandingan berikutnya. Bahkan belum lama ini, Pasaraya melakukan kompetisi Laser Storm dengan iming-iming hadiah tiket penerbangan Jakarta-Singapura. Tentu saja masih ditambah uang saku buat



pemenangnya. Kalau sudah begini, siapa sih yang nggak ngiler?

Pasaraya sendiri merupakan pihak pertama di Asia yang beruntung memperoleh kesempatan untuk mendapatkan lisensi menyelenggarakan permainan ini. Melalui Target Technology, Pasaraya membeli lisensi permainan ini untuk dibawa ke Indonesia.

Bukan berarti permainan sejenis tidak ada di negara lain. Menurut berbagai pihak yang sudah pernah mencoba Laser Square dan Q-Zar, Laser Storm tergolong lebih baik dan aman.

"Saya pernah mencoba Q-Zar dan Laser Square. Alatnya agak berat dan tidak luwes, berat pistolnya saja 0,5 kilo. Kemudian, sasarannya ada di bagian depan bahu. Kalau ditembak, akan menimbulkan getaran di tubuh. Kayak orang kaget, gitu. Nggak nyaman, jadinya," tambah Pak Taufik.

SIMULATOR LASER

"Benar, permainan ini memang lebih baik dan aman. Soalnya sinar yang digunakan untuk *phaser*-nya (pistolnya) bukan sinar laser betulan, tapi simulator laser. Kalau pemain lain menggunakan sinar laser betulan, yang kalau kita tidak hati-hati, akan meerusak mata," ungkap William R. Foo dari Target Technology, Singapura, yang bertindak sebagai supervisor Laser Storm di Pasaraya.

SUTE



Begini cara memegang pistolnya.

Di Pasaraya, permainan Laser Storm diadopsi langsung dari negri asalnya, AS. Baik itu untuk peralatan, sistem permainan, sampai aturan-aturannya.

Menurut William R. Foo, Laser Storm yang menelan dana sebesar Rp 350 juta itu memiliki tiga macam jenis permainan. Pertama, pistol sinar, yang dikenal dengan nama *phaser* itu. Kemudian *Charger Pot* sebesar 3 watt yang menjadi suplai tenaga untuk *phaser* yang kita gunakan. Terakhir, *head set*, semacam *head phone* yang merupakan salah satu sasaran teembak selain *phaseer*-nya.

Head set dilengkapi dengan komputer kecil. Demikian pula dengan *phaser* dan *charger pot*, serta sebuah alat sensor di bagian kiri dan kanan. Itu akan bereaksi bila kena tembak lawan.

Dari ketiga alat kecil itulah semua data direkam. Lalu dipindahkan ke komputer pusat saat kita memasukkan pistol pada *charger* pusat yang terdapat di arena lapangan.

Luas wilayah Laser Storm adalah 300 meter persegi. Ini terdiri dari lokasi pencatatan komputer (di depan pintu masuk), ruang briefing yang digunakan untuk pemberian instruksi permainan kepada para pemain. Ruang itu bisa juga digunakan mengatur strategi bagi tiap regu.

Kemudian juga ada ruang penyimpanan senjata. Sementara itu, di sudut tertentu, ada ruang kaca yang dapat dipakai melihat arena dari luar ruang tempur. Tempat ini dapat dipakai untuk mereka yang antri.

Terakhir adalah medan pertempuran. Sengaja diciptakan bersuasana gelap. Gunanya agar pemain tidak saling melihat lawan. Ruang

ini diberi pembatas dari bahan smacam gabus, yang digantung dengan kawat.

Pagar pembatas itu dihiasi coretan yang akan berbinar jika tertimpa cahaya ruangan. Kalau kita kebetulan mengenakan kaos atau kemeja warna putih, warnanya akan berubah karena neon tadi.

Ruangan itu dilengkapi dengan tata suara canggih. Dari situ akan terdengar irama disko yang mengentak-entak. Bikin suasana tambah semarak dan seru.

CARA MAIN

Selama permainan berlangsung, kita dilarang melepaskan *head set* dari kepala. Kalau sempat terlihat penjaga, kita pasti akan ditegur. Kalau masih bandel juga, akan diusir.

Juga tidak boleh berlari kencang dan melintasi pagar pemisah kedua regu. Soalnya,. pagar-pagar itu dimaksudkan untuk mencegah terjadinya kontak fisik antar pemain.

Saat ini, tingkat permainan masih dalam tahap membuat pemain berani menembak dengan cepat dan tangkas. Bagaimana membidik dengan tepat, mengorganisasikan tim dengan baik, dan tentunya, keluar sebagai pemenang kelak.

SUTE



Perhatikan video cara bermain Laser Storm.

Nanti, kalau permainan ini sudah dikenal luas, perlahan-lahan tingkat kesulitan akan ditingkatkan. Tidak lagi sekadar menembak, tapi membagi tugas tertentu sambil mempertahankan sebuah bintang. Konkretnya gimana, masih dirahasiakan. Ditanggung penasaran dan kita juga jadi tertantang untuk terus mencoba.

Sementara ini, setiap dua atau enam bulan sekali, arena pertandingan akan ditata ulang untuk mendapatkan variasi permainan. Jangan khawatir, kalau kita sudah terbiasa main, keadaan itu malah akan jauh lebih asyik. Kan juga nggak seru kalau suasananya monoton.

O ya, sebelum permainan dimulai, kita akan dibagi menjadi dua regu. Yaitu, regu Merah dan Hijau. Masing-masing terdiri dari maksimal - sembilan orang. Mereka bertahan dan menyerang. Jika kita tertembak musuh, dari *head set* yang kita kenakan akan keluar perintah agar segera mengisi senjata dengan energi baru.

Lampu yang berkelap-kelip sebelum ditembak juga akan berubah warnanya menjadi hijau dan merah. Demikian pula dengan lampu-lampu yang ada di *phaser* kita.

PLAYER DATA

Player	*
Alias	*
Unit#	5
Team	Green
Shield Level	1
Hits Given	2
Shots Fired	89
Shooting Accuracy	2.2%
Hits Taken	10
Total Player Score	1204
Player Rank	11

MISSION DATA

Game	*
Date	01-30-1996
Time	15:57:12
Length	5 minutes
Game Shield Level	1
# Players	12
# Pods	10
Points/Player Hit	1
Winning Team	Red

RED TEAM

Score	55
# of Players	6
Average Score	9
MVP	3
MVP Score	13673

GREEN TEAM

Score	26
# of Players	6
Average Score	4
MVP	7
MVP Score	4856

TEAM, DEVICE, #	YOU HIT	HIT YOU
Red Player #2	1	0
Red Player #3	1	4
Red Player #9	0	3
Red Player #13	0	1
Red Player #14	0	2

Laser Storm Pasaraya
Mega Pasaraya
Jakarta
(021) 726-0170

LASER STORM™

Produced By

Laser Storm, Inc.
7700 Cherry Creek
South Drive
Denver,CO 80231
1(303)751-8545
1(800)Y-A-PHASER

Copyright (c) 1995
Laser Storm, Inc.
All Rights Reserved

Official Laser Storm™ Score Card



SUTE

Isi baterai sebelum bermain.

Nah, bagaimana? Mau mencoba?

Tapi, para cowok jangan takabur bakal selalu jadi pemenang. Sebab, dari data yang terkumpul, anak cewek dan anak kecil pun kerap jadi pemenang. Siapa yang lebih cepat dan akurat menembak, memang dialah yang jadi pemenang. Dor! (*)


SPACE
adventure
MEGA-PASARAYA


MEGA
PASARAYA